Rappresentare il paesaggio urbano: segni per un'identità dinamica

Irene De Natale

Abstract

La rappresentazione della città contemporanea è un argomento affascinante quanto complesso, ad oggi ampiamente dibattuto, che implica molteplici aspetti (storici, culturali, sociali, semiotici…) e lascia aperto il campo all'esplorazione e alla sperimentazione. La città, compatta o frammentata, fisica o effimera, comporta inevitabilmente il concetto di stratificazione: il territorio–palinsesto [Corboz 1998] di cui cultura, tradizioni, forma, architetture, persone, formano l'identità. Gli sguardi con cui affrontare il tema sono molteplici ed altrettante le finalità.
Affrontando il tema dal punto di vista della rappresentazione per la comunicazione identitaria e la valorizzazione culturale dei luoghi, sembra interessante - forse necessario - includere sempre più, nell'articolato processo di formazione dell'immagine, la complessità, anche nelle contraddizioni che contraddistinguono la città contemporanea. Ecco allora che il tema del valore accostato a quello del disvalore, delle armonie e delle disarmonie, così come molte altre 'antinomie' tematiche possono essere argomenti su cui continuare a riflettere e sui quali sperimentare, attraverso la rappresentazione, possibili forme di dialogo. In relazione alle grandi potenzialità tecnico-metodologiche della rappresentazione, sembra interessante provare ad approfondire le opportunità espressive della grafica generativa per cercare di affrontare quella complessità definita da Ugo Volli "schiuma metropolitana", che sempre più sembra mettere in difficoltà il progetto visuale nel suo compito di semplificazione [Bonini Lessing 2010, p. 56]. Il presente saggio intende proporre alcune riflessioni sul tema, per evidenziare alcune fra i principali nodi tematici e criticità, e proporre un'ipotesi metodologica per rappresentare la città contemporanea utilizzando un approccio generativo, permettendo una visione identitaria più dinamica, complessa e, al contempo, partecipativa.

Parole chiave
Identità, città contemporanea, rappresentazione, grafica generativa

Topics
Interpretare / simboleggiare

P2400-288_A, getto di inchiostro su carta, per gentile concessione di Manfred Mohr, 2018, http://www.emohr.com/ww4_out.html

doi.org/10.3280/oa-832-c95

Disegnare per comunicare, comunicare per valorizzare

Negli ultimi decenni si è assistito ad una graduale crescita della comunicazione urbana attraverso progetti di immagine coordinata, andando a sostituire gradualmente un modello di comunicazione prevalentemente di tipo informativo con un modello basato su una logica di tipo seduttivo, con l'obiettivo di far emergere l'identità territoriale [Rauch Sinni 2009, pp. 10-11]. Tuttavia, spesso il risultato finisce per coincidere con elementi omologanti, stereotipati, ripetitivi, probabilmente non per colpa del progettista ma a causa dell'analoga direzione progettuale, tendenzialmente rivolta a risolvere la questione identitaria con l'utilizzo di un segno che tende ad essere estremamente riduttivo, risultando quasi controproducente. Ken Garland sostiene che la debolezza nella comunicazione territoriale sia dovuta all'omologazione di segno [Garland 1993]; J.P. Grunfeld rileva una sostanziale incompatibilità tra la sintesi simbolica e la complessità città [Baur 2012, p. 207]; Gianni Sinni sostiene la presenza effettiva di "un'inflazione" di segni ed una conseguente banalità simbolica, che trasforma la rappresentazione della città in modo eccessivamente semplificato [Sinni 2018].
Il disegno dovrebbe rappresentare in modo significativo e autentico la città contemporanea, quale oggetto di complessità e variabilità. "La città costituisce un discorso" [Barthes 1967, p. 11] e comunicare l'identità territoriale tramite la rappresentazione significa tener conto di molteplici aspetti: "l'immagine della città, infatti, si costruisce attraverso la coralità delle relazioni che si stabiliscono tra tutti gli elementi che la compongono" (Soddu 1989, prefazione). Per lungo tempo si è cercato di determinare la città semanticamente, parlando di una semiotica applicata ad essa, rilevando il problema che la "notazione" in generale comporta un'imitazione che, per quanto realistica, non potrà mai uguagliare la sua dimensione "temporo-spaziale" [Dorfles 1969, p. 39]. La città contemporanea, proprio in virtù della sua complessa stratificazione paragonabile ad un palinsesto [Corboz 1998], non può più essere rappresentata in modo fisso, tradizionale e stereotipato. Probabilmente non basta più ricorrere a quella che sembra essere una sorta di sineddoche simbolica, dove un simbolo sostituisce l'intera città e non dovrebbe nemmeno essere una semplificazione che punta sull'aspetto esclusivamente emotivo andando ad emulare talvolta in modo ripetitivo l'iconico *I love New York* di Milton Glaser, snaturandone il valore. Inoltre, a proposito del termine 'valore', esso dovrebbe acquisire la stessa importanza e rilevanza del 'disvalore'. Infatti, in un certo senso, l'eccessiva spettacolarizzazione dell'ambiente urbano potrebbe risultare forzata, con il rischio di adottare toni narrativi ed evocativi di benessere e perfezione che contrastano con le caratteristiche effettive degli agglomerati urbani odierni [Rauch Sinni 2009, p. 11]. Il disvalore quindi, quanto il valore, può giocare un ruolo fondamentale nell'identificare il paesaggio urbano e raccontare effettivamente la sua consistenza, anche per gli aspetti di degrado – a questo proposito si vuol ricordare il pittore settecentesco Hubert Robert e i suoi quadri dove raffigura scorci di città dove l'aspetto del degrado viene esaltato, proprio con l'intenzione di rafforzare quegli aspetti che fanno parte della città stessa e dovrebbero essere considerarti alla luce del valore storico e identitario e trattati con consapevolezza [Corboz 1998].

Una rappresentazione generativa

Pur comprendendo l'esigenza della semplificazione nel progetto grafico, si ritiene opportuno provare a delineare metodi espressivi che comprendano la complessità e molteplicità che riguardano il paesaggio urbano. L'ampia letteratura su questo campo è particolarmente indirizzata verso l'idea che potrebbe essere utile ragionare su ulteriori metodi espressivi, che siano soprattutto orientati verso una rappresentazione molteplice e diversificata, in qualche modo dinamica. Generare immagini mutevoli, inoltre, potrebbe rivelarsi uno strumento utile per il cittadino, ricevendo un messaggio adeguato rispetto ai suoi interessi, nel rispetto della specificità del luogo e nel cogliere il suo *Genius Loci* [Norberg-Shulz 1979]. Inoltre, emerge il bisogno di creare un sistema innovativo di comunicazione che possa attirare le persone, siano esse visitatori occasionali o abitanti del luogo, e restituire un'informazione ampia e corretta delle opportunità offerte, ristabilendo un dialogo con il cittadino-utente che vive la città.

In questo senso, tra i molti metodi di rappresentazione, si può trovare un'interessante soluzione nella rappresentazione generativa per poter progettare un sistema di immagini mutevoli. L'obiettivo quindi riguarda l'individuazione di segni, di immagini, di dati da riversare in un sistema di elaborazione generativa dell'immagine che diventa una sorta di meta-immagine della città, una narrazione, un'idea di quello che può essere la città contemporanea – ad esempio Celestino Soddu rappresentava l'idea della città medievale con programmi generativi (fig. 01), ma non con l'intento di ricreare una città in particolare. La tecnologia delle reti generative può aiutare nella realizzazione di rappresentazioni di immagini randomizzate, ma guidate da un processo progettuale che ha come obiettivo la comunicazione del paesaggio urbano e la sua rappresentazione in base a diverse sfaccettature che possono essere dettate da diverse visioni possibili da parte dell'utente, sempre restituendo un'immagine che appartiene allo spirito della città rappresentata.
Nella comunicazione grafica, il concetto di identità dinamica nasce negli anni 80', quando inizia un'evoluzione di segno grafico come segno flessibile. Oggi, sul tema della comunicazione visiva del territorio, si utilizzano software per la produzione automatica di vari tipi di segno, dati particolari parametri che riguardano caratteristiche scelte progettualmente, come il marchio dinamico di Nordkyn con payoff "*where nature rules*", Be Bologna (figg. 02,03) o Porto [1]. Probabilmente questa esplorazione richiede un'integrazione disciplinare, nella rappresentazione artistica, fotografica, cinematografica e non solo, anche nel metodo. L'informatica può aiutare nel produrre il sistema generativo grazie al quale comunicare tramite immagini evocative la città, che dovrebbero essere scelte in qualche modo dall'utente per le caratteristiche che lui stesso sceglie di vedere rispetto a quel luogo, restituendo una visione reale, anche se frammentaria, ma vera, autentica e propria dello spirito di quella città. Inoltre, come già accennato, fanno parte della città una serie di elementi che non sono solo architettonici o formali ma anche sociali, culturali, storici. Si potrebbe quindi prendere ispirazione dal ruolo della fotografia, della cinematografia, dell'arte, della poesia, assieme ad altre forme di espressività che possono essere uno input su come elaborare l'idea di una città. Essa può essere decodificata da forme, colori, personalità, cultura e molto altro – l'interpretazione di Federico Babina ne è un esempio, con metodo analogico – esplorandone possibilità espressive (fig. 04).
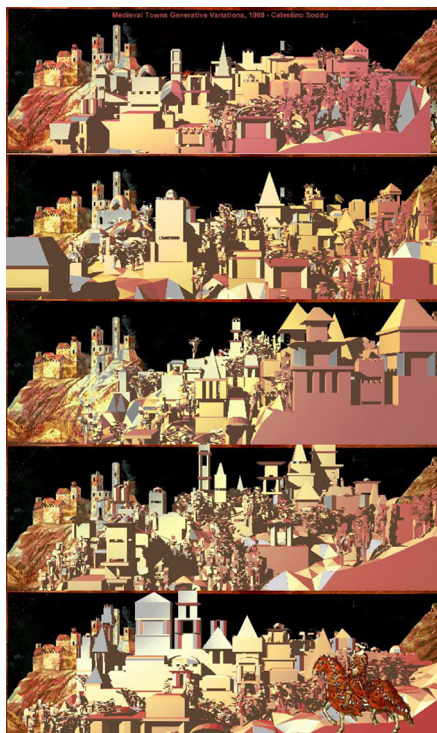
Fig. 01. *Generative Design of Medieval Cities*, rappresentazione con software generativo di una tipica città medievale italiana, Celestino Soddu, 1988, con gentile concessione di Celestino Soddu, https://www.generativedesign.com/progetti/med.htm

Fig. 04. *Ikonicity* (Venezia), Federico Babina, 2017, con gentile concessione di Federico Babina, https://federicobabina.com/INKONICITY

Fig. 02. Nordkyn logo, Neue Design Studio, https://neue.no/work/visit-nordkyn/

Fig. 03. Be Bologna logo, Michele Pastore for *Fondazione per l'Innovazione Urbana*, https://www.fondazioneinnovazioneurbana.it/45-uncategorised/754-e-bologna-il-progetto-vincitore

Dialogare con la città

Tendendo in considerazione che la città contemporanea è un sistema costituito da una società fluida [Bauman 1999], che quindi ne determina la sua consistenza dinamica e mutevole, il progetto visuale dovrebbe comprendere il coinvolgimento dei suoi abitanti e, in generale, di tutti coloro che la vivono.
L'intenzione è quella di avere un dialogo con l'utente nel processo di formazione del progetto visuale, si vuole in questo senso provare a progettare una comunicazione che includa il cittadino o fruitore della città. Questa inclusione diventerebbe importante per rendere partecipe l'utente in modo reale - e non solo essere spettatore - seguendo la teoria di McLuhan sull'importanza dei "media freddi" come messaggi contenenti un numero limitato di informazioni trasmesse per essere percepiti e letti con più alta partecipazione dal pubblico, proprio per la loro incompletezza [Pinotti Somaini 2016, pp. 194-197]. Potremmo riassumere lo schema concettuale in un diagramma dove si considera la percezione dell'utente e l'identità della città. Con questo schema (fig. 05) si vuole evidenziare come la percezione possa intervenire nel determinare la variazione del segno per rappresentare l'identità del luogo.

Fig. 05. Schema a cura dell'autore.

Si può dire, in pratica, che l'interazione dell'utente permetterebbe una rappresentazione mutevole proprio perché esso stesso introduce l'elemento "variabilità" in un'identità che altrimenti sarebbe immutabile e sempre rappresentata in modo identico per tutti. In questo modo potrebbe avvenire un vero dialogo, una reale interazione con l'utente e la visualizzazione della città. La variabilità di segno sarebbe determinata da un'oscillazione tra l'identità vera e propria della città e quello che è la percezione dell'utente stesso. A questo proposito, Francesco Remotti ragiona già su un giusto equilibrio nella rappresentazione grafica, tra gli elementi "identità e alterità"; dove l'identità riguarda la coerenza e stabilità che ci si aspetta da una progettazione coordinata; l'alterità corrisponde invece alla variabilità e alla creatività che rendono dinamica la comunicazione. [Sinni 2018]
Si pensi quindi ad una interazione complessa, che non sia fatta solo di simboli convenzionali – come il logo di Bologna o Nordkyn - ma di immagini, suoni, elementi che appartengono alla città e sia il cittadino stesso che, dalla matrice data, sceglierà ciò che vuole visualizzare di quel luogo: il suo interesse per la natura, le chiese, i musei, i siti archeologici e tanto altro. Tenendo presente il modello di cittadino odierno, che può essere abitante ma anche visitatore o ancora, un nuovo tipo di destinatario - colui che si trova fisicamente altrove e si connette - la città, quindi, dovrebbe poter comunicare oltre i confini del territorio [Rauch Sinni 2009]. In questo senso bisognerebbe considerare una comunicazione inclusiva, che consideri sia chi abita la città ma anche chi viene dall'esterno [Sinni 2018], con l'obiettivo di poter visualizzare diverse configurazioni della città nelle sue diversità e contraddizioni - grazie ad una selezione di elementi da far entrare nell'elaborazione grafica - attraverso processi generativi.

Note

[1] Per consultazione, visitare il sito: https://eduardoaires.com/studio/portfolio/porto-city-identity/

Riferimenti bibliografici

Barthes R. (settembre 1967). Semiologia e urbanistica. In *Op.Cit*., n.10, pp. 7-17. <https://opcit.it/cms/?p=2183> (consultato il 10 gennaio 2022)

Bauman Z. (1999). *Modernità liquida*. Milano: Laterza

Baur R. (2012). *Don't brand my Public Space!.* Baden: Lars Muller Publishers

Bonini Lessing E. (2010). *Interfacce Metropolitane: frammenti di corporate identity.* Milano: Et al Edizioni.

Lynch K. (2006). *L'immagine della città.* (G.C. Guarda, Trad) Venezia: Marsilio. (edizione originale pubblicata nel 1964).

Corboz A. (1998). *Ordine Sparso. Saggi sull'arte, il metodo, la città e il territorio*. Milano: Franco Angeli

Dorfles G. (settembre 1969). Valori iconologici e semiotici in Architettura. In *Op.Cit.,* n. 16, pp. 27-40. <https://opcit.it/cms/?p=2164> (consultato il 12 gennaio 2022)

Garland K. (autunno 1993). Are you sure you need that new logo?. In *Eye Magazin*e, n. 10, vol.3, <https://www.eyemagazine.com/opinion/article/agenda2> (consultato il 15 gennaio 2022)

Pinotti A., Somaini A. (2016). *Cultura Visuale. Immagini sguardi media dispositivi*. Torino: Giulio Einaudi Editore

Sinni G. (2018). *Una, nessuna, centomila: l'identità pubblica da logo a piattaforma.* Macerata: Quodlibet.

Sinni G., Rauch A. (2009). *Disegnare le città*. Firenze: LCD Edizioni

Schulz C. N. (1979) *Genius Loci. Paesaggio Ambiente e Cultura.* Milano: Mondadori Electa

Soddu C. (1989). *Città Aleatorie.* Milano: Masson

Unwin R. (1995). *La pratica della progettazione urbana.* Milano: il saggiatore.

Zevi B. (2000). *Saper vedere l'architettura: saggio sull'interpretazione spaziale dell'architettura.* Torino: Ed. di comunità.

Autore
Irene De Natale, PhD Student Dottorato in Architettura e Design – Università degli Studi di Genova, irene.denatale@edu.unige.it

Per citare questo capitolo: De Natale Irene (2022). Rappresentare il paesaggio urbano: segni per un'identità dinamica/Representing the urban landscape: signs for a dynamic identity. In Battini C., Bistagnino E. (a cura di). *Dialoghi. Visioni e visualità. Testimoniare Comunicare Sperimentare. Atti del 43° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Dialogues. Visions and visuality. Witnessing Communicating Experimenting. Proceedings of the 43rd International Conference of Representation Disciplines Teachers.* Milano: FrancoAngeli, pp. 1464-1475.

Isbn 9788835141938

Representing the urban landscape: signs for a dynamic identity

Irene De Natale

Abstract

The representation of the contemporary city is as fascinating as it is complex, widely debated, involving multiple aspects (historical, cultural, social, semiotic...), and leaving the field open for exploration and experimentation. The city, compact or fragmented, physical or ephemeral, inevitably involves the concept of stratification: the territory-palimpsest [Corboz 1998], the identity of which is made of its culture, traditions, form, architecture, people. The topic can be approached in many ways and with as many purposes.
If one addresses the problem from the viewpoint of the representation, to communicate the identity and to enhance the cultural value of places, it seems interesting - perhaps necessary - to include more and more the concept of complexity in the articulated process of image formation, even in the contradictions that characterize the contemporary city. Therefore, the contrast between the themes of value and disvalue, harmonies and disharmonies, as well as many other thematic 'antinomies', are topics that are worth further thinking and that allow experimenting, through representation, possible new forms of dialogue. In relation to the innovative technical and methodological potentialities of representation, it seems interesting to try and explore the expressive opportunities offered by generative graphics, to address the complexity defined by Ugo Volli as "*schiuma metropolitana*", which increasingly seems to challenge the visual project in its task of simplification [Bonini Lessing 2010, p. 56]. This essay aims at suggesting some considerations on this domain, to highlight some of the main thematic elements and critical issues, and to propose a methodological hypothesis of contemporary city representation based on generative approaches, with the intent of allowing a more dynamic, complex, and - at the same time - participatory vision of identity.

Keywords
Identity, contemporary city, representation, generative graphics

Topics
Interpreting / symbolizing

P2400-288_A, pigment-ink on paper, with permission of Manfred Mohr, 2018, http://www.emohr.com/ww4_out.html

doi.org/10.3280/oa-832-c95

Design to communicate, communicate to enhance

Recent decades have witnessed a gradual growth of urban communication through coordinated image projects, gradually replacing the dominant 'informational' model of communication with a model based on a seductive type of logic, with the aim of bringing out territorial identity [Rauch Sinni 2009, pp. 10-11]. Notwithstanding the effort, often the result ends up coinciding with homologated, stereotypical, repetitive elements. Probably, this is not a fault of the designer, but it is due to a similar design direction, which tends to solve the identity issue with the use an extremely reductive use of signs that results almost counterproductive. Ken Garland argues that the weakness in spatial communication is due to sign homologation [Garland 1993]; J.P. Grunfeld notes a substantial incompatibility between symbolic synthesis and city complexity [Baur 2012, p. 207]; Gianni Sinni argues the actual presence of an 'inflation' of signs and a consequent symbolic banality, which transforms the representation of the city in an oversimplified way [Sinni 2018].
Drawing should meaningfully and authentically represent the contemporary city as an object of complexity and variability. "La città costituisce un discorso" [Barthes 1967, p. 11], and communicating territorial identity through representation means considering multiple aspects: "*l'immagine della città, infatti, si costruisce attraverso la coralità delle relazioni che si stabiliscono tra tutti gli elementi che la compongono*" (Soddu 1989, preface). For a long time, attempts have been made to determine the city semantically, talking of semiotics applied to it, and observing that 'notation' usually involves imitation, which - although realistic - can never match its 'time-space' dimension [Dorfles 1969, p. 39]. The contemporary city, specifically due to its complex stratification comparable to a palimpsest [Corboz 1998], can no longer be represented in a fixed, traditional, and stereotyped way. It is probably no longer sufficient to resort to what seems to be a kind of symbolic synecdoche, where one symbol replaces the whole city, neither to introduce simplifications that focus exclusively on emotional aspect, repetitively emulating Milton Glaser's iconic 'I love New York', distorting its value. Moreover, regarding the term 'value', it should gain the same importance and relevance as its opposite 'disvalue'. In fact, in a sense, the excessive spectacularization of the urban environment could appear artificial, with the risk of adopting narrative and evocative tones of well-being and perfection that contrast with the actual characteristics of today's urban agglomerations [Rauch Sinni 2009, p. 11]. Then, disvalue can play - as much as value - a key role in identifying the urban landscape and effectively narrating its texture, including its aspects of decay. In this regard, it is worth recalling the 18th-century painter Hubert Robert and the paintings where he depicts glimpses of cities enhancing the aspect of decay, precisely with the intention of reinforcing those aspects that are part of the city itself, and should be considered in the light of historical and identity value and treated with awareness [Corboz 1998].

A generative representation

While understanding the need for simplification in graphic design, it is considered appropriate to try to delineate expressive methods that encompass the complexity and multiplicity involved by the urban landscape. The extensive literature in this field is especially directed towards the idea that it could be useful to find additional expressive methods allowing a multiple, diverse, and somewhat dynamic representation. Moreover, generating mutable images could be a useful tool for citizens, who could receive appropriate messages with respect to their interests, while fulfilling the specificity of the place and capturing its *Genius Loci* [Norberg-Shulz 1979]. In addition, there is an emerging need of creating innovative systems of communication that can attract people, whether they are casual visitors or residents, and return broad and correct information on the opportunities offered, re-establishing a dialogue with the citizen-user who experiences the city.
In this sense, among many methods of representation, an interesting solution can be found in generative representation, which can provide a system to produce changing images. The

goal concerns the identification of signs, images, and data to be poured into a generative image processing system, which is then able to produce a sort of meta-image of the city, a narrative, an idea of what the contemporary city can be. An interesting attempt in this direction was made by Celestino Soddu, who represented the idea of the medieval city with generative programs (fig. 01), although without the intention of recreating a particular city. Generative networks technology can help in the development of randomized image representations, guided by a design process that aims to communicate the urban landscape and its representation according to different facets, which can be dictated by different possible visions on the part of the user, always returning an image that belongs to the spirit of the city represented.
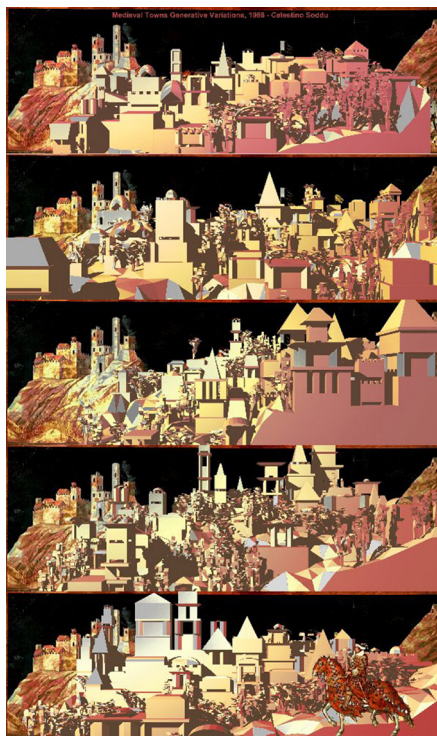
Fig. 01. Generative Design of Medieval Cities, Generative software representation of a typical Medieval Italian town, Celestino Soddu, 1989, with permission of Celestino Soddu, https://www.generativedesign.com/progetti/med.htm

Fig. 04. Ikonicity (Venezia), Federico Babina, 2017, with permission of Federico Babina, https://federicobabina.com/INKONICITY

In graphic communication, the concept of dynamic identity was born in the '80s, when an evolution of the graphic sign as a flexible sign began. Nowadays, with respect to the topic of visual communication of the territory, software is used for the automatic production of various types of signs, given particular parameters that relate to features chosen by design, such as Nordkyn's dynamic brand with payoff "where nature rules", Be Bologna (figs. 02,03) or Porto [1]. Arguably, this exploration requires disciplinary integration in artistic, photographic, cinematic, and other representations, as well as in the method. Information technologies can help producing the generative system by which to communicate through evocative images about the city, which should be chosen in some way by users for the features they choose to see with respect to that place, returning a real, true, and authentic - albeit fragmentary - vision of the spirit of that city. Moreover, as already mentioned, many elements are part of the city that are not only architectural or formal but also social, cultural, historical. Thus, one could take inspiration from the role of photography, cinematography, art, poetry, along with other forms of expressiveness that can be an input on how to elaborate the idea of a city. It can be decoded by shapes, colors, personality, culture, and more. Federico Babina's interpretation is an example of this, which uses an analog method, exploring its expressive possibilities (fig. 04).

Fig. 02. Nordkyn logo, Neue Design Studio, https://neue.no/work/visit-nordkyn/

Fig. 03. Be Bologna logo, Michele Pastore for *Fondazione per l'Innovazione Urbana,* https://www.fondazioneinnovazioneurbana.it/45-uncategorised/754-e-bologna-il-progetto-vincitore

Dialogue with the city

Taking into consideration that the contemporary city is a system consisting of a fluid society [Bauman 1999], which determines its dynamic and ever-changing consistency, the visual project should be able to include the involvement of its inhabitants and, in general, of all those who live in it.

The intention is to have a dialogue with the user in the process of forming the visual project, it is intended in this sense to try to design a communication that includes the citizen or user of the city. This inclusion would become important to make the user participate in a real way and not just be a spectator, following McLuhan's theory about the importance of "cold media" as messages containing a limited amount of information, transmitted to be perceived, and read with higher participation by the audience thanks to their incompleteness [Pinotti Somaini 2016, pp. 194-197]. We could summarize the conceptual scheme in a diagram where user perception and city identity are considered (fig. 05).

Fig. 05. Design by author.

In this schema we want to highlight how perception can intervene in determining sign variation to represent place identity. In practice, user interaction allows a changeable representation because it introduces itself the "variability" element into an identity, which would otherwise be unchanging and always represented identically for everyone. In this way, a real dialogue, a real interaction with the user and visualization of the city could take place. Sign variability would be determined by an oscillation between the identity of the city and the perception of the user him/herself. In this regard, Francesco Remotti already reasoned about a proper balance, in graphic representation, between the elements "identità e alterità", where identity concerns the consistency and stability that is expected from a coordinated design, while otherness corresponds to the variability and creativity that make the communication dynamic. [Sinni 2018].
One has to think about a complex interaction, which is not only made of conventional symbols - such as the Bologna logo or Nordkyn - but of images, sounds, and elements that belong to the city, and the citizen him/herself who, from the given matrix, chooses what he/she is interested to visualize about that place: nature, churches, museums, archaeological sites, and much more. Keeping in mind today's model of the citizen, who can be an inhabitant but also a visitor or, again, a new type of recipient - the one who is physically located elsewhere and connects - the city, therefore, should be able to communicate across territorial boundaries [Rauch Sinni 2009]. In this sense, we should consider an inclusive communication, a communication that considers both city inhabitants and visitors [Sinni 2018], with the goal of being able to visualize different configurations of the city, in its diversity and contradictions - thanks to a selection of elements to be brought into the graphic elaboration - through generative processes.

Notes

[1] For consultation, please visit: https://eduardoaires.com/studio/portfolio/porto-city-identity/

References

Barthes R. (settembre 1967). Semiologia e urbanistica. In *Op.Cit.*, n.10, pp. 7-17. <https://opcit.it/cms/?p=2183> (consultato il 10 gennaio 2022)

Bauman Z. (1999). *Modernità liquida*. Milano: Laterza

Baur R. (2012). *Don't brand my Public Space!.* Baden: Lars Muller Publishers

Bonini Lessing E. (2010). *Interfacce Metropolitane: frammenti di corporate identity.* Milano: Et al Edizioni.

Lynch K. (2006). *L'immagine della città.* (G.C. Guarda, Trad) Venezia: Marsilio. (edizione originale pubblicata nel 1964).

Corboz A. (1998). *Ordine Sparso. Saggi sull'arte, il metodo, la città e il territorio*. Milano: Franco Angeli

Dorfles G. (settembre 1969). Valori iconologici e semiotici in Architettura. In *Op.Cit.,* n. 16, pp. 27-40. <https://opcit.it/cms/?p=2164> (consultato il 12 gennaio 2022)

Garland K. (autunno 1993). Are you sure you need that new logo?. In *Eye Magazin*e, n. 10, vol.3, <https://www.eyemagazine.com/opinion/article/agenda2> (consultato il 15 gennaio 2022)

Pinotti A., Somaini A. (2016). *Cultura Visuale. Immagini sguardi media dispositivi*. Torino: Giulio Einaudi Editore

Sinni G. (2018). *Una, nessuna, centomila: l'identità pubblica da logo a piattaforma.* Macerata: Quodlibet.

Sinni G., Rauch A. (2009). *Disegnare le città*. Firenze: LCD Edizioni

Schulz C. N. (1979) *Genius Loci. Paesaggio Ambiente e Cultura.* Milano: Mondadori Electa

Soddu C. (1989). *Città Aleatorie.* Milano: Masson

Unwin R. (1995). *La pratica della progettazione urbana.* Milano: il saggiatore.

Zevi B. (2000). *Saper vedere l'architettura: saggio sull'interpretazione spaziale dell'architettura.* Torino: Ed. di comunità.

Author
Irene De Natale, PhD Student Architecture and Design – University of Genoa, irene.denatale@edu.unige.it

To cite this chapter: De Natale Irene (2022). Rappresentare il paesaggio urbano: segni per un'identità dinamica/Representing the urban landscape: signs for a dynamic identity. In Battini C., Bistagnino E. (a cura di). *Dialoghi. Visioni e visualità. Testimoniare Comunicare Sperimentare. Atti del 43° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Dialogues. Visions and visuality. Witnessing Communicating Experimenting. Proceedings of the 43rd International Conference of Representation Disciplines Teachers.* Milano: FrancoAngeli, pp. 1464-1475.

 Isbn 9788835141938